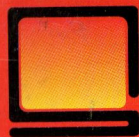


BUNDESLIGA MANAGER



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung

HANDBUCH 3

Tips & Tricks für die Profis

VIREN-WARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Spieldisketten *BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK* sind garantiert frei von Viren. Halten Sie die Original-Disketten immer gegen Beschreiben geschützt, im besonderen, wenn Sie das Spiel von Diskette spielen und nicht auf einer Festplatte installieren. Fertigen Sie sich in diesem Fall unbedingt Spiel-Kopien an.

Um zu verhindern, daß das Programm durch das Einwirken eines Virus zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes von Diskette den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 60 Sekunden ausschalten. Nur so können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des Rechners gehalten hat.

Software 2000 erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protectors oder ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

Die nun folgende Anleitung enthält Tips und Tricks für die Profis. Bevor Sie diese Anleitung lesen, sollten Sie mit der Handhabung des Programms vertraut sein.

WICHTIG:

Lassen Sie das Produkt bei uns unbedingt registrieren, indem Sie die Registrierungskarte (Die Registrierungskarte finden Sie im Handbuch 1: Installation und Einführung) ausgefüllt an uns zurücksenden. Nur so können wir Sie auch über Produktverbesserungen und Weiterentwicklungen auf dem Laufenden halten.

Auch wenn Sie unsere neuen Erweiterungen (Editor-Diskette, Paßfoto-Service und Netzwerk-Modem-Option) zum Bundesliga Manager Hatrick nutzen möchten, müssen Sie sich zuerst bei uns registrieren lassen.

Näheres zur Registrierung und unserem Hotline-Service können Sie auf Seite 8 nachlesen.

Wir möchten uns hiermit nochmals bei allen Personen und Firmen und insbesondere beim Deutschen Fußballbund bedanken, die durch Ihre direkte und indirekte Mitarbeit dieses Projekt erst ermöglicht haben.

Software 2000, Werner Krahe und Jens Onnen



EINLEITUNG Seite 7

REGISTRIERUNG UND HOTLINE Seite 8

ALLES ÜBER DIE FINANZEN

EINNAHMEN

EINTRITTSGELDER Seite 9

STADION-PERIPHERIE Seite 9

TRANSFER Seite 9

ANLAGEN Seite 10

Geldinstitute Seite 10

Immobilien Seite 10

Börse Seite 10



AUSGABEN

STADION	Seite 11
UMFELD, FAN-BETREUUNG UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT	Seite 11
SPIELER	Seite 12
Gehälter	Seite 12
Prämien	Seite 12
Einkauf	Seite 13
MANNSCHAFT	Seite 14
Ärztliche Pflege	Seite 14
Trainingslager	Seite 14
KREDITE	Seite 14
LIZENZ	Seite 15



SPIELSTÄRKE

ALLGEMEINES	Seite 15
TRAINING	Seite 16
FREUNDSCHAFTSSPIELE	Seite 17
TAKTIK	Seite 17

HILFE ...

Spielstärke - was tun gegen müde Kicker?	Seite 19
Kondition - darf's etwas mehr sein?	Seite 20
Abwerben: der Spielerklau geht um - was tun?	Seite 21
Am Transfermarkt (über-)leben	Seite 21
Spieler vom Computer suchen lassen	Seite 22
Geldsorgen: nicht immer - aber immer öfter!?	Seite 23
Steuern: ein notwendiges Übel	Seite 24
Die Bilanz - der krönende Abschluß	Seite 26

ERWEITERUNGEN	Seite 27
----------------------	----------



Sehr geehrte Fußball- und Simulations-Fans !

Ein Programm von der Komplexität wie **Bundesliga Manager Hattrick** erfordert nicht nur für die Neueinsteiger, sondern auch für den einen oder anderen Routinier mehr als eine detaillierte Spiel-Anleitung. Wir haben uns daher entschlossen, dem Spiel neben den üblichen Handbüchern zusätzlich das vorliegende Tips & Tricks-Buch beizulegen. Zum einen soll dies ungewolltem Spiel-Frust vorbeugen, falls mal das eine oder andere partout nicht klappen will, und zum anderen, um einen ergänzenden Überblick bezüglich der Vielfalt der Varianten vom **BMH** zu geben.

Inhaltlich ist diese Broschüre in drei Segmente unterteilt, welche Hinweise und Hilfestellungen für die erfahrungsgemäß häufigsten Probleme geben, mit denen ein Club-Manager im Laufe seiner Karriere konfrontiert wird. Natürlich haben wir darauf geachtet, daß dadurch der Spaß und die Spannung der Simulation nicht leiden.

Teil 1 beschäftigt sich mit allgemeinen Ratschlägen zu betriebswirtschaftlichen Themen, wie Einnahmen, Ausgaben, das Kreditwesen und die DFB-Lizenz. Der zweite Teil behandelt die Einflußfaktoren, welche sich auf die Spielstärke der Mannschaft und ihrer Spieler auswirken - sowie alles, was seitens des Coaches dazu getan werden kann.

Ergänzend zu diesen allgemein abgefaßten Hinweisen gibt's im dritten Teil schließlich Tips für spezielle Fragestellungen. Diese dienen in erster Linie als „Erste-Hilfe“-Maßnahmen für besonders akute Fälle.

Ob Sie einen Rat darüber bekommen, inwiefern eine weitere Frittenbude am Haupteingang rentabler ist als der Einkauf eines neuen Mittelstürmers bzw. wie ein Trainingslager in Thailand die Kondition der Mannschaft stärkt, müssen Sie selbst herausfinden.

Viel Spaß und gute Unterhaltung wünschen Euch

Software 2000 und Robert Reischmann



REGISTRIERUNG UND HOTLINE

Dem *Handbuch 1: Installation und Einführung* liegt eine Registrierungskarte bei. Nur mit dieser können Sie sich als BMH-Kunde registrieren lassen und nur als solcher den Support von SOFTWARE 2000 nutzen.

WICHTIG:

Notieren Sie sich Ihre persönliche Registrier-Nummer. Schicken Sie unbedingt die Registrierungskarte sofort nach dem Kauf ausgefüllt an uns zurück. Nur dann können wir Ihnen bei Problemen weiterhelfen und nur dann haben Sie die Möglichkeit, unseren Hotline-Service zu nutzen, der Ihnen gerne Tips und Hilfen bietet.

Ist eine der Disketten in der Spielepackung defekt, dann schicken Sie diese (und sonst nichts) in einem geeigneten Umschlag an:

SOFTWARE 2000
Stichwort: „Umtausch BMH“
Postfach 110

23691 Eutin

Eventuell mitgeschickte Verpackungen/Handbücher erschweren uns die Arbeit und verzögern so die Bearbeitung.

Bei Problemen mit Ihrem Computersystem geben Sie bitte eine genaue Beschreibung der Konfiguration (Rechner-Typ, Betriebssystem, Peripherie, etc.) und des Fehlers dazu an.

Nur registrierte Kunden können unsere Telefon-Hotline nutzen. Sie erreichen uns

MONTAGS bis FREITAGS
von 11 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr
unter: 0 52 41 - 98 60 10

HINWEIS:

Wenn Sie sich bei uns registrieren lassen, dann können Sie auch die Erweiterungen (Editor-Diskette, Paßfoto-Service und Netzwerk-Modem-Option) zum BMH erwerben. Diese Erweiterungen gibt es nur für registrierte Kunden und nur direkt über Software 2000.

Nähere Hinweise zu den einzelnen Erweiterungen (Kosten, Abwicklung usw.) finden Sie am Ende dieses Handbuchs (ab Seite 27).



EINNAHMEN

Eintrittsgelder

Die Eintrittspreise sind durchschnittlich wie folgt anzusetzen:

Bundesliga:	20 DM
Zweite Bundesliga:	18 DM
Regionalliga:	16 DM
Oberliga:	14 DM

Für die Kalkulation der Zuschauerzahlen sollten Sie berücksichtigen, daß diese bei **gutem Wetter** (Sonnenchein) **höher** liegt.

Freitagsspiele sind wie ein Lotteriespiel: es können mehr Zuschauer als samstags kommen, es kann aber auch umgekehrt sein...

Ein **Star** im Team lockt sicherlich den einen oder anderen Zuschauer mehr ins Stadion !

Freundschaftsspiele können die Kasse eventuell mit Zusatzeinnahmen auffüllen helfen.

Stadion-Peripherie

Fanshops sind recht wichtig, um den Club-Anhängern Gelegenheit für den Kauf von Fanartikeln zu bieten.

Um den Fanbesuch in der Bundesliga zu steigern, können zusätzliche Einrichtungen wie ein **Restaurant** oder auch ein **Kino** nützlich sein. Diese können durchaus eine größere Einnahmequelle darstellen.

Transfer

Sehr **alte Spieler** (ab Mitte 30) sollten frühzeitig verkauft werden, um Verlusten durch vorzeitiges Ausscheiden vorzubeugen

Ausländische Spieler sind normalerweise teuer. Angebote aus dem Ausland sind dementsprechend meistens sehr gut.

Denken Sie beim Spielerkauf daran, daß Sie nicht mehr als **3 Ausländer** einsetzen können.



Anlagen

Geldinstitute:

Möchten Sie das Geld schnell wieder zur Verfügung haben, so empfiehlt sich das Sparbuch mit **gesetzlicher Kündigung**. Sie erhalten darauf zwar nur 2.5% Zinsen, dafür allerdings können Sie das Geld bei Bedarf **kurzfristig** wieder abheben.

Anmerkung: um langweiligen Sparbuch-Konto Geldschiebereien vorzubeugen, weil Manager Kunibert gerade wieder 345 DM „abzwicken“ kann, **werden Zinsen nur für 20.000 DM-Schritte berechnet**. Das heißt es ist egal, ob Sie 20.000 DM, 21.000 DM oder 39.999 DM auf dem Sparbuch haben - Sie erhalten in jedem Fall 500 DM Zinsen/Jahr. Zin den werden also erst ab 20.000 DM berechnet.

Immobilien:

Langfristig rechnen sich Immobilien als Wertanlage! Hier erhalten Sie neben den Mieten natürlich beim Verkauf den Betrag der **Wertsteigerung von 3%/Jahr**. Es fallen jedoch außer bei Eigentumswohnungen zunächst **Renovierungskosten und Gebühren (5%)** an.

Börse:

Für Manager, die das Risiko lieben, gibt's **Aktien**. Eine gewisse Sicherheit bei einer solchen Investition kann man sich durch den **Expertenrat** verschaffen. Der einzelne Rat ist zwar nicht teuer, kann aber schnell teuer werden, wenn Sie sich ständig einen Expertenrat (z.B. für jede Aktie) einholen. Außerdem sind auch die Experten nicht unfehlbar.



AUSGABEN

Stadion

Bei schlechtem Wetter steigt die Zuschauerzahl mit der Anzahl der **überdachten Plätze**.

Sind relativ **wenige Sitzplätze** vorhanden und/oder die Stadionsicherheit ist mangelhaft, dann steigt die Wahrscheinlichkeit, daß **Randalierer** Unheil anrichten. Dies steht im Gegensatz zu Ihrem Bestreben, für möglichst gute Stimmung im Stadion zu sorgen. Da diese mit der Zuschauerzahl auf den Stehtribünen steigt, sollten Sie einen optimalen Mittelweg finden.

Der **Stadionausbau** sollte weitestgehend **homogen** erfolgen, so daß nicht in einem Block 10000, im nächsten dafür nur 2000 Zuschauer Platz haben.

Alle Stadioneinrichtungen haben zwar eine recht lange, aber dennoch begrenzte Lebensdauer. Sollte eine dieser Einrichtungen beschädigt werden, sinkt deren Lebens-

dauer... spätestens dann sollte im Rahmen der sowieso anfallenden Reparaturarbeiten über einen Neubau bzw. Ausbau nachgedacht werden - falls dies möglich ist.

Ist der Entschluß dann gereift, starten Sie den Umbau Ihres Stadions möglichst direkt nach dem letzten Heimspiel (*Hierzu ist es von Vorteil, den Schalter F6 auszustellen, um schon am folgenden Sonntag wieder ins Menue zu gelangen, obwohl Sie selbst gar kein Spiel haben.*) oder vor der Winterpause. Dadurch ist Ihr Stadion während der Spiele möglichst kurz mit einer unattraktiven Baustelle „verziert“, die von den Zuschauern sicher nicht geschätzt wird.

Umfeld, Fan-Betreuung und Öffentlichkeitsarbeit

Hier gilt folgende Regel:

Einmalige, hohe Zahlungen sind **weniger wirksam**. Besser ist eine kontinuierliche Zahlung kleinerer Beträge.



Spieler

Eine Versicherung kann sich vor allem für gute Angreifer lohnen, da Sie zu der Gruppe mit dem größten Risiko gehören.

Gehälter:

Die **Staffelung der Spieler-Gehälter** hängt unter anderem ab von:

- a) der Clubtreue, d.h wie lange der Spieler schon bei Ihnen ist
- b) den sportlichen Perspektiven des Vereins

Junge Spieler verlangen mit steigender Vertragsdauer mehr Gehalt, ältere dagegen weniger.

Die **Kriterien** für den **finanziellen Wert** eines Spielers sind:

Alter
Stärken
Entwicklungsfähigkeit

Bei **offensiven Spielern** zählen darüberhinaus auch noch:

Zahl der geschossenen Tore
geleistete Vorarbeit für Tore

Prämien:

Prämien erhöhen die Aussicht auf eine **Einkommensaufbesserung** für den Spieler und können innerhalb eines gewissen Rahmens ein niedrigeres Gehalt aufwiegen.

Achten Sie darauf, daß die Prämien in Bezug zu den **sportlichen Perspektiven** des Teams stehen. So nützt zum Beispiel eine hohe Meisterschaftsprämie nichts, wenn der Club am vorletzten Spieltag auf dem letzten Tabellenplatz steht!



Einkauf:

Jeder Club hat in Abhängigkeit von seiner momentanen Situation eine **individuelle Kauf- bzw. Verkaufseigung**. So ist beispielsweise der amtierende Deutsche Meister immer auf der Suche nach Neuerwerbungen, der Abstiegskandidat tendiert dagegen zum Aufbessern seiner Bilanz durch Verkäufe von Spielern. Das könnte bei Spielertransfers hilfreich sein. Hohe Kaufneigung haben natürlich auch DFB-Pokalsieger und Eurocupsieger.

Erwartungsgemäß kommt Sie der Einkauf beim Meister teuer zu stehen - falls Sie überhaupt einen Spieler abwerben können.

Beim Spielerkauf vom Transfermarkt sind **Vereinslose** oft etwas **preiswerter** als unter Vertrag stehende.

Relativ billig sind Spieler, die unterhalb des **Teamniveaus** spielen, am teuersten (natürlich) die Teamstars.

Spieler abwerben klappt möglicherweise nicht, wenn in der Mannschaft des Wunschkandidaten **zuwenige Spieler** von seiner Art sind (z.B. Tor, Abwehr, Sturm) oder generell die **Spielerdecke dünn** ist. Hier hilft aber vielleicht ein höheres Angebot.

Konkurrenzvereine verlangen grundsätzlich höhere Summen, da Sie einen direkten Tabellen-Nachbarn nicht noch stärken wollen.

Torhüter verletzen sich seltener als andere, sind aber beim Einkauf auch etwas teurer als Feldspieler.



Mannschaft

Ärztliche Pflege:

Ein guter Arzt kann die Verletzungsdauer verkürzen, ein **sehr** guter Arzt kann sogar einen Invaliden „heilen“, ein schlechter Arzt verlängert dagegen die Genesungszeit sogar!

Trainingslager:

Achten Sie darauf, daß Sie nur **drei Trainingslager pro Saison** vom Vorstand genehmigt bekommen. Sie sollten sich immer mindestens ein Trainingslagerbesuch offenhalten, für den Fall, daß die Moral Ihrer Truppe durch eine Niederlagenserie arg im Keller ist. Suchen Sie sich dann am besten ein Heimspiel gegen einen schlagbaren Gegner aus und fahren Sie vor diesem Spiel ins Trainingslager.

Trainieren Sie dort jedoch nicht zuviel!

Kredite

Sie sollten generell darauf achten, daß Ihre Schulden den Betrag von **4 Millionen DM** nicht überschreiten.

Ein guter Manager kann auch höhere Schulden machen. Als Topmanager können Sie dem DFB bis zu **12 Millionen DM** Schulden vorweisen, ohne daß dieser tätig wird.

Ihre Bewertung als Manager können Sie daran ablesen, wieviel **Dispokredit** Ihnen die Bank zugesteht. Der Betrag kann zwischen 0 DM und 2 Mio. DM liegen.

Mit Hilfe einer einfachen Formel können Sie sich den Betrag, bis zu dem Ihnen der DFB voraussichtlich **nicht** die Lizenz entzieht, errechnen:

Dispositionscredit x 4 + 4.000.000 DM

Hat Ihnen die Bank ein Dispo von 1.200.000 DM gewährt, so können Sie demnach bis zu 8.800.000 DM Schulden machen.



Beachten Sie, daß die Schulden sowohl Ihre Kredite, als auch Ihr Konto umfassen. Ihre **Vermögenswerte** und Guthaben werden selbstverständlich **dagegengerechnet**. Sie brauchen demnach nichts zu fürchten, wenn Sie einerseits 10 Millionen DM Schulden haben, andererseits aber Häuser im Wert von 12 Millionen DM besitzen.

Lizenz

Der allesüberwachende DFB prüft jedes Jahr erneut die Finanzlage aller Clubs. Befinden Sie sich außerhalb des Ihnen zugewilligten, finanziellen Rahmens, droht der **Entzug** der Lizenz.

Ein weiterer Grund für den Lizenzentzug kann sein, daß Sie die **Auflagen**, welche Ihnen der DFB im Vorjahr auferlegte, nicht beachtet bzw. nicht erfüllt haben.

Anmerkung: In Fällen, in denen der Lizenzentzug droht, wird die **Warnlampe b5 rot**. Sie können also noch bis zum Ende der Saison Gegenmaßnahmen ergreifen.

SPIELSTÄRKE

Allgemeines

Ausgeruhte Spieler sind seltener verletzt als solche, die Ermüdungserscheinungen oder gar Erschöpfung zeigen.

Bei den **Schiedsrichtern** sollten Sie darauf achten, daß diese verschiedene Fähigkeiten besitzen und zum Teil recht unterschiedliche Auffassungen davon haben, was im Fußball ein Foulspiel ist. Stellen Sie Ihr Spiel also auf den jeweiligen Schiedsrichter ein. So ist zum Beispiel eine Abseitsfalle sehr riskant, wenn diese nur selten gepfiffen wird.



Training

Für Anfänger und diejenigen, die sehr zügig spielen möchten, empfiehlt sich das **automatische Training**.

Stellen Sie es erst auf „Aus“, wenn Sie mit dem Programm ausreichend gut vertraut sind. Diese Automatik verrichtet zwar keine Wunderdinge, vermeidet aber Fehler und Unterlassungs-Sünden.

Haben Sie sich für manuelle Einstellungen entschieden, so sollten Sie Folgendes beachten:

- Training ist ein **langfristiges Erlernen** bestimmter Fähigkeiten.
- Bei guten Spielern dient Training vor allem zur **Erhaltung** der derzeitigen Leistung.
- Passen Sie Ihr Training Ihrem **Spielsystem** an. Es bringt zum Beispiel nichts, wenn Sie mit Ihren Leuten monatelang Paßspiel trainieren, in der Taktik aber Kurzpaßspiel eingestellt haben!
- Trainieren Sie mit erschöpften Spielern nicht so hart, denn dann bringt es nichts.

Im Trainingslager haben Sie die Möglichkeit, auf das Trainingsprogramm **Einfluß** zu nehmen.

- Achten Sie darauf, daß das Trainingslager Ihrer Wahl auch Ihrem Trainingsprogramm entspricht.
- Falls Sie wünschen, daß sich die Spieler mal **erholen** können,
 - a) so stellen Sie die **Regler** für Kondition, Technik und Spiel weit **nach links**.
 - b) dann buchen Sie eine gute Unterkunft mit ausgezeichneter Verpflegung.

Ein guter Co-Trainer kümmert sich womöglich auch um eine verbesserte Auto-Aufstellung der Spieler!.



Freundschaftsspiele

Gut gewählte Freundschaftsspiele beflügeln die **Moral** des Teams. Besonders nach ein paar hintereinander verlorenen Spielen fühlen sich einige Spieler besser, wenn sie wissen, daß sie noch gewinnen können.

Reservisten können in einem solchen Spiel etwas zusätzliche Spielpraxis gewinnen. Der Nachteil dabei ist, daß auch Freundschaftsspiele an den Kräften zehren.

Taktik

Von der Taktik hängt der **Spielausgang** in ganz entscheidendem Maße ab. Dies bedeutet jedoch nicht, daß man mit sehr guten Einstellungen jedes Team schlägt. Aber die **Wahrscheinlichkeit**, auch gegen einen vermeintlich übermächtigen Gegner zum Erfolg zu kommen, wächst beträchtlich.

Eine Spezialtaktik, mit der man immer zum Erfolg kommt, gibt es nicht. Vielmehr sollte sich die Taktik immer eng an das zur Verfügung stehende **Spielmateriale** halten. Es nutzt nichts, den Spielern einzutrichtern, sie sollen es mit Fernschüssen versuchen, wenn der einzige gute Schütze im Team der Libero ist.

Achten Sie beim Einsetzen darauf, daß die Spieler sich möglichst in der Nähe ihrer „**Lieblingsposition**“ befinden.

Gehen Sie mit der **Abseitsfalle** vorsichtig um. Ein übermächtiger Gegner (hier spielt das direkte Stärkeverhältnis zwischen den gegnerischen Stürmern und den eigenen Verteidigern, insbesondere bei Technik und Schnelligkeit, eine wichtige Rolle) kann Sie damit leicht austricksen.

Das **Forechecking** raubt den Spielern schnell die Kraftreserven. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie deswegen gegen Ende der Partie häufig Tore einstecken müssen. Sie sollten Forechecking nur **zeitweise** und in spielentscheidenden Phasen einsetzen.



Wenn Sie dem Gegner **technisch stark überlegen** sind, zaubern Sie ruhig ein wenig und setzen Sie die Einstellungen auf **lange Pässe** und **hohe Bälle**.

Wenn Sie sich aufs **Kontern** spezialisiert haben, sollten Sie über die **Flügel** spielen und **lange Pässe** einstellen. Schnelle Außenstürmer sind hier von großem Vorteil!

Es kann auch erfolgsversprechend sein, **durch die Mitte** zu spielen. Stellen Sie dazu auf **Fernschüsse** und ihre Spieler kommen oft in gute Schußposition.

Vermeiden Sie Einstellungen wie **kurze Pässe** in Kombination mit **durch die Mitte**, es sei denn, Sie verfügen über genügend Ballzauberer, die sich durch die entstehende Enge tricksen.



HILFE

Spielstärke - was tun gegen müde Kicker?

Um herauszufinden, wo die Schwäche in ihrem Team wirklich herrührt, können Sie sich durch eine geeignete Fragestellung schnell selbst weiterhelfen.

A) Schauen Sie sich dazu zunächst einmal die Stärketabellen genauer an.

☛ Schalten Sie den Button rechts unten dabei auf **nur Eingesetzte**. Analysieren Sie dann jeden Mannschaftsteil einzeln, d.h. schalten Sie nacheinander jeweils nur die Kriterien **Torwart**, **Abwehr**, **Mittelfeld** oder **Sturm** ein. Fällt ein Mannschaftsteil besonders negativ auf?

B) Prüfen Sie Ihre **Aufstellung** auf Fehler.

a) Wenn Sie mit **Libero** spielen, ist er der passende Mann für diese Position (erfahren, zweikampfstark, Kämpfertyp) ?

b) Ist Ihr **Mittelfeld** mit Spielern bestückt, welche Bälle verteilen und organisieren können (gute Pässe, mannschaftsdienlich, Technikertyp) ?

c) Was ist mit Ihrem Sturm? Ist der **Mittelstürmer** schußstark, die Außenstürmer (falls vorhanden) schnell genug?

d) Sind die **Räume** auf dem Spielfeld gut aufgeteilt?

e) Spielen die Spieler an **Positionen**, die ihnen liegen ?

Wenn sie im Realitymodus spielen, dann müssen Sie die Spieler einzeln durchgehen.

A) Prüfen Sie die **Anweisungen**, die Sie ihnen gegeben haben.

B) Laufen sie zu wenig ?

C) Haben (vor allem die Mittelfeldspieler) zu wenig **Freiräume** (3. Orderfeld von oben) ?

D) Entsprechen Ihre **taktischen Vorgaben** dem Leistungsvermögen der Mannschaft (siehe auch **Taktik Seite 17**) ?

E) Sind Ihre Spieler nicht ausreichend **motiviert** ?

☛ Sorgen Sie mit realistischen Prämien für eine Verbesserung.



Kondition - darf's etwas mehr sein?

Falls Sie den Realitymodus aktiviert haben, so sollten Sie darauf achten, nicht ständig mit **Forechecking** zu spielen.

Generell gilt es zu prüfen, ob eventuell ein zu großes **Laufpensum** vorgegeben wurde.

Wenn Sie noch in vielen Wettbewerben spielen und einige sehr **harte Wochen** vor Ihnen liegen, dann gönnen Sie ruhig dem einen oder anderen Spieler in einer nicht ganz so wichtigen Begegnung mal einen **freien Tag**.

Fahren Sie in ein **Trainingslager**, nur um sich zu erholen (siehe auch **Training auf Seite 16**).

Setzen Sie die **Trainingsintensität** der stark beanspruchten Spieler herab. Sie sollten dies nur nicht über einen längeren Zeitraum tun, da sonst Kondition und Technik schon bald darunter leiden.

Zu hartes Training kann sich bei den Spielern nachteilig auswirken.

Ältere Spieler halten beim Training nicht so gut mit.

Vereine, die **ständig volles Programm** haben und deren Spieler fit bleiben sollen, sorgen übrigens dafür, daß die Spieler zu einem wirklich guten **Masseur** gehen können...

Spieler ohne **Spielpraxis** sind auch wenig motiviert. Beim Training steigen Ihre Leistungen daher nur selten.

Letzter Ausweg: Sie haben innerhalb der schweren Zeit ein Ligaheimspiel. Dieses können Sie im Menüpunkt **Spiele verlegen** auf einen anderen Termin legen.

Sollten Sie sich mit dem Spiel noch nicht so gut auskennen, überlassen Sie das **Training** doch erst einmal dem **Computer**. Der sorgt dafür, daß Sie mit einer **ausgeglichenen Mannschaft** spielen, und läßt die Spieler immer entsprechend ihres Erschöpfungsgrades trainieren.



Abwerben - der Spielerklau geht um

Abwerben von wichtigen Spielern durch andere Teams kann sehr lästig sein. Vor allem, wenn die Mannschaft erfolgreich ist. Dann nämlich werden andere Teams auf Ihre Spieler aufmerksam.

Wenn Sie Ihre Spieler nicht **ausreichend am Erfolg teilhaben** lassen, stoßen fremde Clubs bei diesen natürlich nicht gerade auf taube Ohren. Bieten Sie Ihren Spielern daher **Prämien**. Dies erhöht nebenbei auch die Motivation auf dem Spielfeld.

Ein guter Rat für den Fall, daß ein anderer Club wirklich zuviel bietet: verkaufen Sie den Spieler doch einfach! Sie bekommen eine sehr hohe **Ablöse** und können sich von dem Geld einen neuen (und vielleicht besseren) Spieler kaufen. Wie Sie das am leichtesten können, sehen Sie im nächsten Punkt.

Am Transfermarkt (über-)leben

Wie wirbt man selbst Spieler ab:

Wenn Sie keinen geeigneten Spieler auf dem Transfermarkt finden können, schauen Sie sich doch mal bei den **Vereinen** direkt um. Auch wenn der Club den Spieler gerne behalten würde, in den meisten Fällen wird dieser sich bei einem entsprechen hohen **Gehaltsangebot** für Sie entscheiden.

Klicken Sie im Transfermarkt auf **Abwerben**. Sie gelangen in die Tabelle, von wo aus Sie zwischen allen Teams wählen können, ausländische inbegriffen. Sie können sich hier Informationen über die einzelnen Spieler wie gewohnt mit der **linken Maustaste** einholen.

Klicken Sie dabei einen Spieler mit dem bekannten **Maus-Longdruck** an, so kommen Sie ins **Transferentscheidungs-menue**.

Bieten Sie dem Spieler ein **Gehalt**, dem Verein eine **Ablöse**. Sollte der Spieler einverstanden sein, der Verein jedoch nicht, so legt der **DFB** eine Ablösesumme fest, die

jedoch sogar **höher** sein kann, als die vom Verein ursprünglich geforderte Summe. Natürlich gibt es auch für den Verein **existentiell wichtige** Spieler. So wird kein Verein z.B. seinen Torwart verkaufen, wenn der Verein nur zwei Torhüter besitzt und somit kein Ersatztorwart mehr vorhanden wäre.

Spieler vom Computer suchen lassen:

Wenn Ihnen das Abwerben von Spielern zu **kostspielig** ist, dann bleibt Ihnen die Möglichkeit, den **Computer** für Sie Ausschau halten zu lassen.

Sie sagen dem Computer, was für einen Spieler Sie benötigen und der meldet Ihnen dann, wenn ein entsprechender Spieler von irgendeinem Verein angeboten wird. Dies erspart Ihnen das ständige Suchen auf dem Transfermarkt und kein Angebot geht Ihnen mehr „durch die Lappen“. Scheuen Sie sich nicht vor den Einstellungen in dem Eingabefeld.

Ein Beispiel: Sie suchen einen Mittelfeldspieler für Ihr Team, der

- zwischen 20 und 26 Jahre alt sein soll,
- mit einer Technikstärke, die über 60 liegen soll.
- Der Spieler soll rechts und links gleich stark sein, mit einer
- Vorliebe für die Offensive.
- Der Preis ist nicht so wichtig, jedoch sollte der Spieler
- nicht stärker als Stärke 80 sein, da Sie sonst sein Gehalt nicht finanzieren können.

Sie stellen ein:

ART:	MIT
ALTER:	20-26
STÄRKE:	60-80
TYP:	TECH
RAUM:	
OFF:	LINKS+RECHTS
PREIS:	MAX

Die Bedienungselemente sind sehr leicht zu handhaben. Klicken Sie auf die **linke Seite**, so verändern Sie den **Minimalwert**. Klicken Sie auf die **rechte Seite**, so verändern Sie den **Maximalwert**. Grundsätzlich wird



immer die Seite des Balkens verändert, die sich näher an der Maus befindet.

Die Bedienung ist daher mit enormer Geschwindigkeit und Einfachheit möglich, kann aber unter bestimmten Konstellationen zum Problem werden:

Beispiel: Sie haben für **ALTER** 16-35 eingestellt und möchten den Wert auf 16-20 korrigieren.

Ein Klick auf die 20 bewirkt, daß sich der Balken auf 20-35 einstellt, was ja nicht Ihre Absicht war. Nähern Sie sich daher dem rechten Wert in Schritten an, indem Sie zunächst 16-29, dann 16-23 und schließlich 16-20 anklicken. Sie können natürlich auch andere Schritte wählen, Hauptsache, Sie befinden sich bei jedem Klick näher an der zu verändernden Seite, als an der gegenüberliegenden.

Wenn Sie etwas Übung im Umgang damit haben, wird diese Funktion zur **meistgenutzten Automatik** im ganzen Programm.

Geldsorgen: nicht immer, aber immer öfter!?

Erhöhen Sie die Ausgaben für **Öffentlichkeitsarbeit** etwa 5 Monate bevor wichtige Werbeverträge (Fernsehen, Trikot) ausgehandelt werden. Sie erhalten dann bessere Angebote.

Bauen Sie Ihre **Stadionperipherie** aus. Besonders wenn Sie mehr als 20.000 Zuschauer pro Spiel haben, dann würde sich zum Beispiel ein **Parkplatz** und eine bessere **Verkehrsanbindung** lohnen.

Um mehr Zuschauer ins Stadion zu locken, müssen Sie Ihr **Stadion** mit der Mannschaft **mitwachsen** lassen. Es führt nicht zum Erfolg, wenn Sie zwar in die Bundesliga aufsteigen, aber kein Flutlicht oder keine Anzeigetafel besitzen.

Achten Sie auf günstige Ausbauangebote.

Bauen Sie Ihr Stadion möglichst nicht während der Saison aus, da eine Baustelle im Stadion viele Besucher abschreckt. Wer stapft schon gerne durch eine Baugrube?

Führen Sie mit Ihren Spielern frühzeitig **Vertragsverhandlungen**. Die entsprechende **Warnlampe** macht Sie **vier Monate** vor Ablauf eines Vertrages darauf aufmerksam. So können Sie in Ruhe versuchen, die Spieler auch einmal runterzuhandeln. Scheuen Sie sich auch nicht, einem schwächer gewordenen Spieler einen neuen Vertrag mit weniger Gehalt anzubieten. Bieten Sie ihm gleichzeitig einen **Ausgleich** durch Prämien (die verdient sein wollen!).

Steuern - ein notwendiges Übel

Wieviel Steuern Sie am Ende der Saison berappen müssen, kann jederzeit überprüft werden. Schauen Sie im Menüpunkt **Statistiken** unter **Finanzen** nach. Dort sehen Sie einen Wert, der mit **Gewinn und Verlust** gekennzeichnet ist. Hier werden von Saisonbeginn an alle **Einnahmen** und **Ausgaben** gegeneinander aufgerechnet (saldiert). Das Ergebnis (Saldo) können Sie jederzeit hier einsehen. Steht dort z.B. 1.200.000 DM, so bedeutet dies, daß Sie seit Saisonbeginn 1,2 Mio. DM erwirtschaftet haben.

Entscheidend für Ihre Steuerzahlungen ist der Wert, der dort vor **Saisonende** (also wenn Sie am 1.7. in dieses Menü kommen) eingetragen ist. Dieser Gewinn ist nun zu versteuern, wobei der **Steuersatz** linear ansteigt.

Dies bedeutet in Zahlen:

0 bis 100.000 DM:	keine Steuern
100.001 bis 200.000 DM:	10% Steuern
200.001 bis 300.000 DM:	20% Steuern
300.001 bis 400.000 DM:	30% Steuern
400.001 bis 500.000 DM:	40% Steuern
ab 500.001 DM:	50% Steuern



Am konkreten Beispiel sieht das wie folgt aus:

Sie haben 260.000 DM erwirtschaftet, Ihre Steuerlast beträgt demnach:

Für die ersten 100.000 DM = keine Steuern

Für die zweiten 100.000 DM = 10% Steuern = 10.000 DM

Für die restlichen 60.000 DM = 20% Steuern = 12.000 DM

=====

Gesamt: DM 22.000 DM

Wenn Sie zum Beispiel 1,2 Mio. DM erwirtschaftet haben, müssen Sie die stolze Summe von 450.000 DM ans Finanzamt zahlen.

Wenn Sie mehr als 500.000 DM Gewinn gemacht haben, können Sie sich Ihre Steuerlast sehr einfach errechnen:

$$(\text{Gewinn} - 500.000 \text{ DM}) / 2 + 100.000 \text{ DM}$$

Da taucht natürlich umgehend die Frage auf, wie man diese Steuerlast mildern kann. Hierzu einige Ratschläge:

Wenn Sie zuviel Geld verdient haben, können Sie am Saisonende noch einmal etwas **investieren**. Bauen Sie Ihr Stadion aus, kaufen Sie einen Spieler ein ...

Sie können sich Immobilien kaufen (lohnt sich vor allem bei hohem Steuersatz). Die Renovierungskosten und Gebühren werden vollständig vom Gewinn abgezogen und zusätzlich 10% der Kaufsumme (in der Fachsprache **Abschreibung** genannt).

Achten Sie in jedem Fall darauf, daß Sie für die Steuerzahlung noch genügend Geld übrig haben.

Behalten Sie ebenfalls im Auge, daß Ihr Gewinn und Verlust in etwa der Bilanz entspricht, die Sie an den DFB geschickt haben.

Der Computer ist hierbei jedoch verhältnismäßig großzügig: Die Toleranzgrenze liegt selbst bei erzielttem Verlust bei einer Abweichung von 1 Mio. DM.



Die Bilanz - der krönende Abschluß

Um die voraussichtlichen Einnahmen besser kalkulieren zu können, warten Sie zunächst die ersten 5 Heimspiele ab. Dann deutet sich schon an, welchen Zuschauerschnitt Sie in der kommenden Saison bei welchem Eintrittspreis erzielen. Ändern Sie während dieser Zeit den Eintrittspreis nicht allzu sehr ab, um den Zuschauerschnitt als Berechnungsgrundlage nicht zu verfälschen. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

☛ *Klicken Sie im Bilanzbildschirm auf den Button **Vorgabe**.*

Der Computer berechnet nun Ihre voraussichtlichen Einnahmen und Ausgaben.

Die nun aufgestellte Bilanz enthält die Werte, die aus Ihrer **augenblicklichen Situation** errechnet wurden. Sollten Sie zu diesem Zeitpunkt keinen Trikotwerbepartner haben, oder Ihre Fernsehrechte nicht verkauft haben, so müssen Sie an diesen Stellen **Erfahrungswerte** eingeben. Wenn Ihnen hierzu gar nichts einfällt, geben Sie einfach jeweils 900.000 DM vor.

Anmerkung: Bei nicht vollständig belegter Bandenwerbung rechnet der Computer übrigens aus den vorhandenen Beträgen die voraussichtlichen Einnahmen für die noch freien Banden. Da bis zur wirklichen Belegung noch etwas Zeit vergehen kann, werden von den errechneten zusätzlichen Einnahmen 20% abgezogen.

Sie können nun jeden Wert Ihren Vorstellungen entsprechend ändern. Merken Sie sich in jedem Fall den Mitte November an den DFB übergebenen Wert. Mit diesem Wert sollte Ihr Abschluß bei Saisonende übereinstimmen.

Kalkulieren Sie lieber etwas schlechter. Es ist leichter, am Ende der Saison bei unerwartet gutem Ergebnis noch etwas Geld zu investieren, als umgekehrt.

Kalkulieren Sie jedoch nicht zu schlecht, denn Ihre Werbepartner sind natürlich nicht bereit, mit Ihnen gute Verträge abzuschließen, wenn Sie offenlegen, daß Ihr Verein „kurz vor dem Bankrott“ steht.

Wenn Sie umgekehrt zu gut kalkulieren, d.h. Ihr tatsächliches Ergebnis liegt weit unter dem abgeschätzten, so gewinnen Sie damit kein Vertrauen bei Ihrer Bank, Ihr Dispositionskredit wird gekürzt. Zusätzlich haben Sie in schweren Fällen mit Strafen wie Punktabzug oder Transferauflagen zu rechnen.



DIE EDITOR-DISKETTE

Sie können ergänzend zum Bundesliga Manager Hatrick auch wieder eine Editor-Diskette (Die alte Editor-Version vom BMP kann nicht genutzt werden, da das Format wegen der neuen Funktionen völlig neu ist) bestellen. Benutzen Sie dafür bitte die *Bestellkarte Editor-Diskette aus Handbuch 1: Installation und Einführung*. Legen Sie bitte Ihrer Bestellung 20,- DM in Bar oder als EC-Scheck bei (Auslandsendungen nur gegen bar !). NACHNAHME IST LEIDER NICHT MÖGLICH. Die Editor-Diskette ist ab Ende September 1994 verfügbar!

WICHTIG:

Die Editor-Diskette können nur registrierte Kunden erwerben. Schicken Sie also unbedingt, falls noch nicht geschehen, die Registrierungskarte mit.

Mit dem Editor können Sie die Vereine und einiges mehr nach Ihren Vorstellungen ändern und aktualisieren:

Das Wappen

Editieren Sie entweder die vorhandenen Wappen pixelweise oder übernehmen Sie es aus einem IFF-Bild, das mit einem Malprogramm wie z. B. DPAINT erstellt wurde.

Die Spieler-Namen und Vereins-Namen

sind ebenfalls frei editierbar

Vereins-Stärken

Durch die Eingabe der aktuellen Tabellenplätze und/oder der Punkte/Tore aus der realen Liga berechnet der Computer die Stärke eines Vereins. Sie können so also den Bundesliga Manager Hatrick immer genau auf die aktuelle Ligasituation im realen Fußballgeschehen einstellen.

Liga-Aufbau

Die Zuordnung der Vereine zu den Ligen ist frei einstellbar. Beginnt eine neue, reale Fußballsaison, ist der Austausch von Auf- und Absteigern problemlos möglich.

Trikot-Farbe

Mit dem Editor können Sie ebenfalls für jeden Verein individuelle Trikot-Farben (Hemdfarbe und Hosenfarbe) zuordnen.

Namen der Länderteams

können auch editiert werden.

Stadion-Namen und Schiedsrichter-Namen

können ebenfalls individuell eingegeben werden.



DER PASSFOTO-SERVICE

Zum Bundesliga Manager Hat trick bieten wir Ihnen auch einen Paßfoto-Service an. Gegen 20,- DM Vorkasse (in Bar oder per EC-Scheck), scannen wir Ihr persönliches Paßfoto ein und integrieren es als Manager Kopf in den Bundesliga-Manager Hat trick.

Schicken Sie bitte Ihr Paßfoto, die erste BMH-Original-Diskette zusammen mit der Gebühr, und die in diesem Handbuch beiliegende Paßfoto-Service-Karte ausgefüllt an:

SOFTWARE 2000
STICHWORT „PASSFOTO-SERVICE“
POSTFACH 110
23691 EUTIN

Innerhalb weniger Tage erhalten Sie dann Ihr Paßfoto und die erste Original-Diskette mit dem neuen integrierten Paßfoto zurück.

WICHTIG:

Den Paßfoto-Service können nur registrierte Kunden nutzen. Schicken Sie also unbedingt, falls noch nicht geschehen, die Registrierungskarte mit.

NETZWERK-MODEM-OPTION

Für 1995 planen wir eine bisher noch nie dagewesene Aktion. Dann wird es möglich sein, daß bis zu 40 Personen pro Spiel und 400 Personen pro von uns installiertem Server, nach dem Fernschach-Prinzip Bundesliga-Manager-Hat trick spielen können.

Nähere Informationen (Möglichkeiten, Kosten, Abwicklung ...) können Sie ab November 1994 mit der in diesem Handbuch befindlichen Postkarte „Netzwerk-Modem-Option“ anfordern bei:

SOFTWARE 2000
STICHWORT „NETZWERK-MODEM-OPTION“
POSTFACH 110
23691 EUTIN

WICHTIG:

Die Netzwerk-Modem-Option können ebenfalls nur registrierte Kunden nutzen. Schicken Sie also unbedingt, falls noch nicht geschehen, die Registrierungskarte mit.



Idee & Konzept: Werner Krahe & Jens Onnen

Projekt-Koordination: Mathias Reichert

Programmierung Amiga: Werner Krahe & Jens Onnen

Programmierung PC: Ralph Nöske

Grafik: Celal Kandemiroglu
Ramiro Vaca

Cover-Artwork: Celal Kandemiroglu

Musik Amiga & PC: Chris Hülsbeck

Texte Handbücher: Werner Krahe, Jens Onnen,
Harald Uenzelmann, Harald Evers
und Robert Reischmann

Layout Handbücher: Marc Wardenga

Testspieler: Jürgen Krahe, Olaf Ernst, Manfred Schneider,
HPW, Carsten Bahnsen uva.



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung



